

Currículo de Kodu: Comenzando con el Teclado y el Ratón

Requisitos de PC

Kodu requiere un Sistema Operativo Windows

Gráficos **DirectX9**

Shader Model 2.0 o superior.

Cómo revisar su versión de *DirectX*

- Para **Windows 7** o Vista: En el “**Start Menu**” (Menú de Inicio) escriba dentro de la caja de búsqueda las letras **Cmd**. Para **Windows XP**: En el Menú de Inicio seleccione “**Run**” (Correr) y luego escriba **Cmd (en Windows XP)**.
- A continuación, en el “**prompt**” (aviso) escriba **Dxdiag**. La primera pestaña listará su Versión de **DirectX**.

Si usted no tiene .NET Framework v3.5 y XNA Game Studio v3.1, el instalador le pedirá que los instale.

Descargar Kodu desde www.tucreaslosjuegos.com



¿Cómo Empiezo?

Primero debes descargar Kodu.
Aquí lo encuentras.



Optimizando a Kodu para que corra en su PC

Si el juego se está mostrando uniformemente, su frecuencia de cuadros es aceptable. (Para una buena experiencia de juego, usted necesitará una repetición de cuadros de por lo menos 20 cuadros por segundo.)

Si **Kodu** está inestable cuando lo trate de usar, hay algunos pasos para mejorar la experiencia.

Cómo ver los cuadros por segundo

Seleccione “**Configure Kodu Game Lab**” (Configurar el Laboratorio de Juegos **Kodu**) del menú de programas del **PC**, esto abrirá la “**Configuration Tool Panel**” (Panel de Herramientas de Configuración). Marque “**Frames per Second**” (Cuadros por Segundo)

La siguiente vez que se inicie el Laboratorio de Juegos, se mostrarán los Cuadros por Segundo (**fps**, por sus iniciales en inglés). Esta imagen también puede apagarse desmarcando “**Frames per Second**” en el panel de herramientas de configuración en cualquier momento.

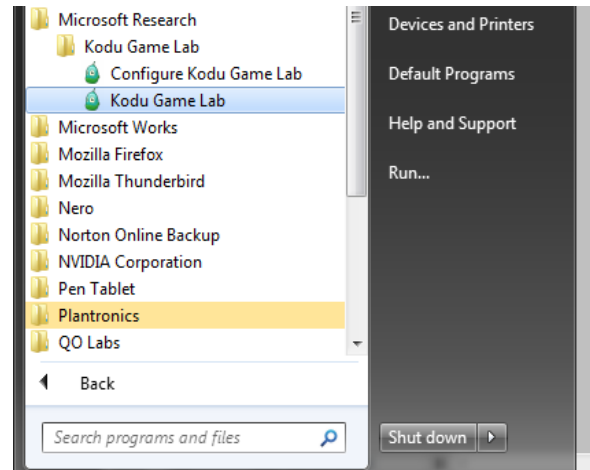
Cómo aumentar la Frecuencia de Cuadros

- Cambiar de **Shader Model 3** (si está seleccionado) a **Shader Model 2** en el panel de herramientas de configuración
- Desmarcar “**Full Screen**” (Pantalla completa)
- Usar la cajita que aparece en la herramienta de configuración para reducir la resolución de su pantalla – esto disminuirá el detalle de la imagen, y de esa forma usará menor poder de procesamiento.
- Desmarcar las tres (3) opciones gráficas (brillo, **anti-aliasing** [suavizado] y animación)

NOTA ACERCA DE LAPTOPS: En ciertos laptops con gráficas integradas, **Kodu** no puede operar en forma óptima, pero de todos modos usted puede darse una idea de las herramientas y el flujo del juego.

Entrando al Programa

1. **Kodu** puede ser encontrado bajo el agrupamiento de **Microsoft Research** en su menú de Programa.



2. Una vez esté en **Kodu**, usted debe escoger el **"Load World"** (Cargar Mundo)

Una vez aquí, usted puede ver los juegos existentes o comenzar un nuevo juego.



Para información más detallada sobre navegación desde:

<http://community.research.microsoft.com/blogs/kodu/archive/2010/01/15/tutorial-1-basic-navigation.aspx>

Explorando los Mundos

1. Después de escoger **“Load World”**, usted puede seleccionar un **“Existing World”** (Mundo Existente) (juego) o un **“Empty World”** (Mundo Vacío) para iniciar un mundo nuevo.

Recomendamos que primero explore los juegos existentes. (Algunos son juegos completos, otros son mundos que han sido diseñados pero pueden no tener “jugar el juego”.) Por **omisión**, son ordenados por fecha. Se pueden establecer filtros y ordenamientos en la parte superior.



2. Por **omisión** usted puede ver todos los mundos. Algunos tienen el título de **“Tutorials”** (Tutoriales) para ayudarlo a iniciarse; otros tienen el título de **“Technique”** (Técnica) para demostrar procedimientos específicos.

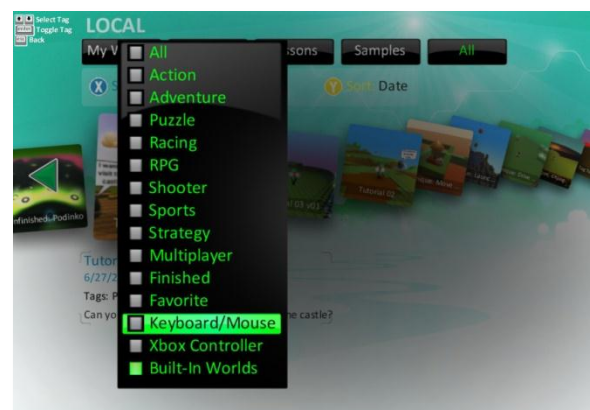
En este punto son altamente recomendados los tutoriales. Para ubicar el primer tutorial, use su tecla de flecha y navegue hacia el final. El título del primer tutorial es **Tutorial 01 v03**



No todos los mundos dan soporte al Ratón y al Teclado

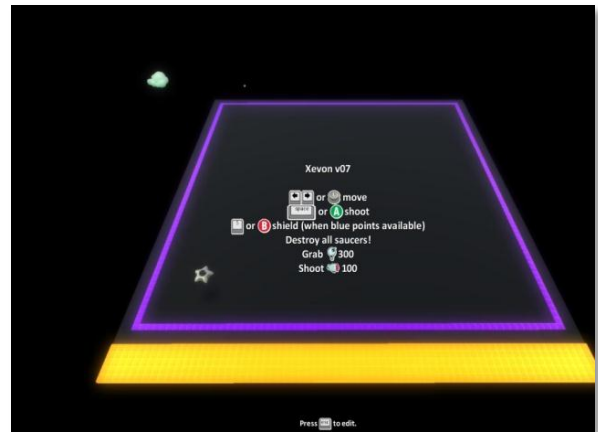
Actualmente, no todos los juegos dan soporte tanto al ratón y el teclado, como al controlador de juego de **Xbox**.

Cuando usted salva un juego, usted puede asociar una etiqueta con el mismo, y en el menú de **“Load Level”** (Cargar Nivel) usted puede buscar mundos etiquetados ya sea con teclado/ratón o controlador.



Todos los Mundos inician en “*Play Mode*” (Modo de Juego)

Cuando usted carga un mundo, inicia en el modo de juego, aunque primero puede tener instrucciones para informarle cómo funcionan los diferentes juegos.



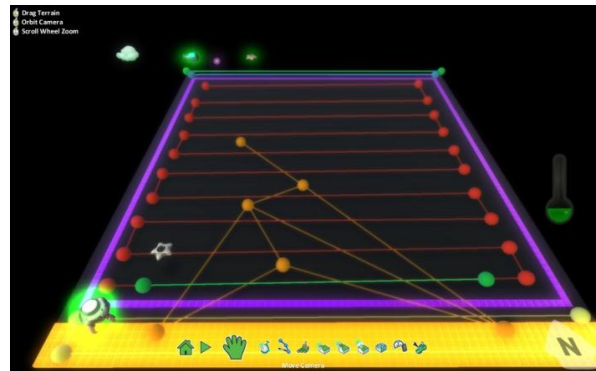
Para información más detallada sobre el Menú de Cargar Nivel desde:

<http://community.research.microsoft.com/blogs/kodu/archive/2010/01/29/tutorial-3-load-level-menu.aspx>

Viendo el Código

3. Para ver cómo fue construido el mundo, haga clic en la tecla **"escape"** para editar.

Entonces usted verá una franja de herramientas de edición en la parte inferior.



4. El ícono de **Kodu** le permite agregar un nuevo personaje u objeto haciendo clic en un espacio sin un objeto o (componente), o editar un objeto existente, moviendo el **"puck"** (duende/disco) a un espacio en donde haya un elemento.

Hay veinte (20) tipos de personajes, cada uno con propiedades diferentes.



5. Para ver el código, mueva el **"puck"** a un objeto o personaje.

El objeto brillará, y usted debe presionar el botón derecho del ratón para ver el código.



Para mayor información sobre las herramientas del Menú de Edición desde:
<http://community.research.microsoft.com/blogs/kodu/archive/2010/01/21/tutorial-2-edit-tools.aspx>

Creando un Mundo Nuevo – Terreno y Personajes



Para crear un mundo nuevo, usted primero tiene que tener el terreno.

El terreno se crea **pintando** con las herramientas **del terreno**. Usted puede seleccionar un **color** y un tipo de **brocha** (cuadrado, óvalo, línea cuadrada, línea ovalada).

Una forma fácil para hacer **el terreno** es aumentar el tamaño de la **brocha** (usando la flecha derecha) y solamente colocar un único cuadrado.

- Las otras herramientas para manejar **el terreno**, le permiten levantar y bajar **el terreno**, esto con el fin de suavizar o hacer irregulares/dentadas las elevaciones.
- Cualquier agua que se adicione, tiene que tener **terreno** o **tierra** por debajo de ella. Por **omisión**, cada mundo inicia con “**paredes de vidrio**” de forma tal que el **agua** permanezca contenida y que nada pueda caerse por los bordes.
- Después de que usted haya creado **el terreno**, puede agregar, programar objetos y personajes como se describió arriba-

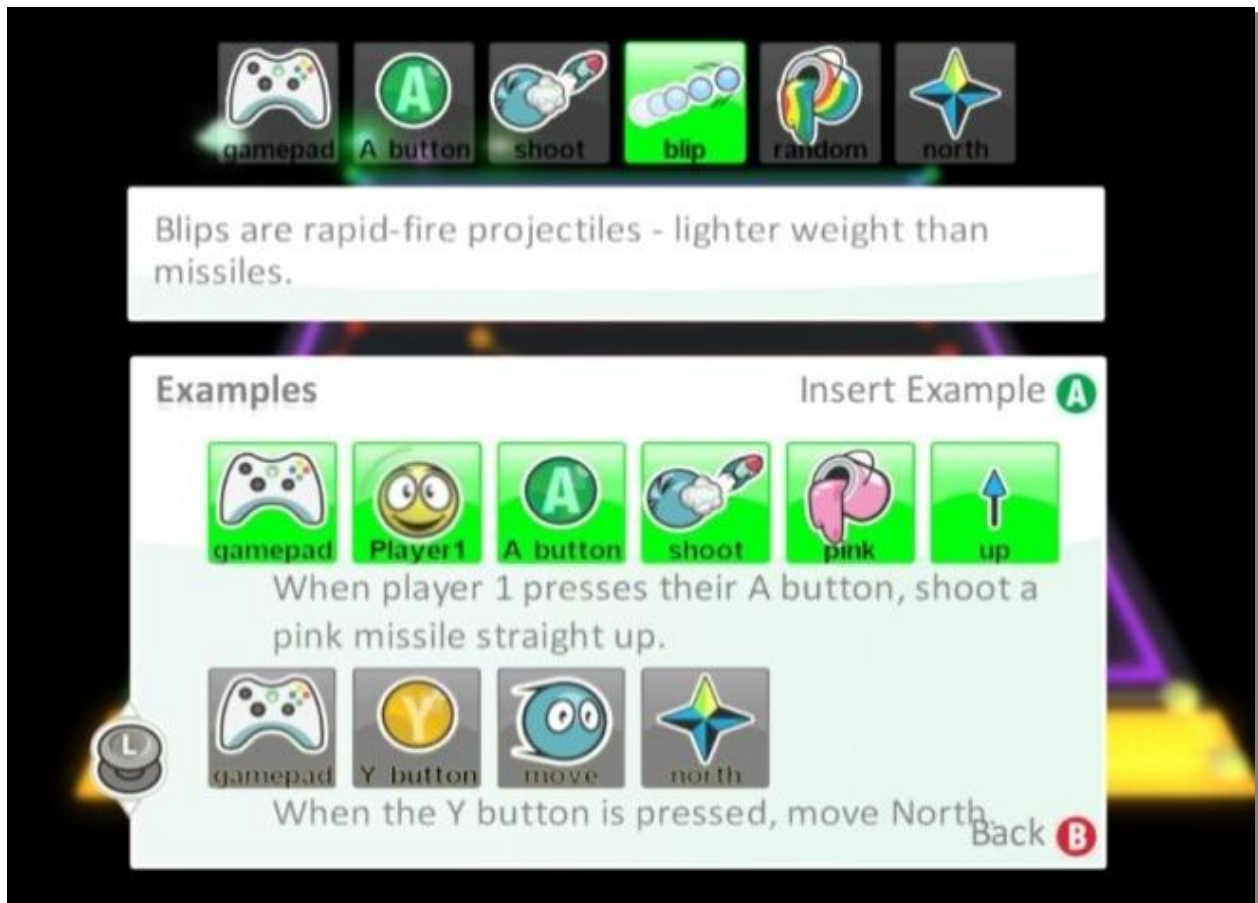
Para ver detalles sobre los personajes diferentes que están disponibles desde:

http://planetkodu.com/tutorials/view/Introducing_the_Bots

Codificando en Kodu

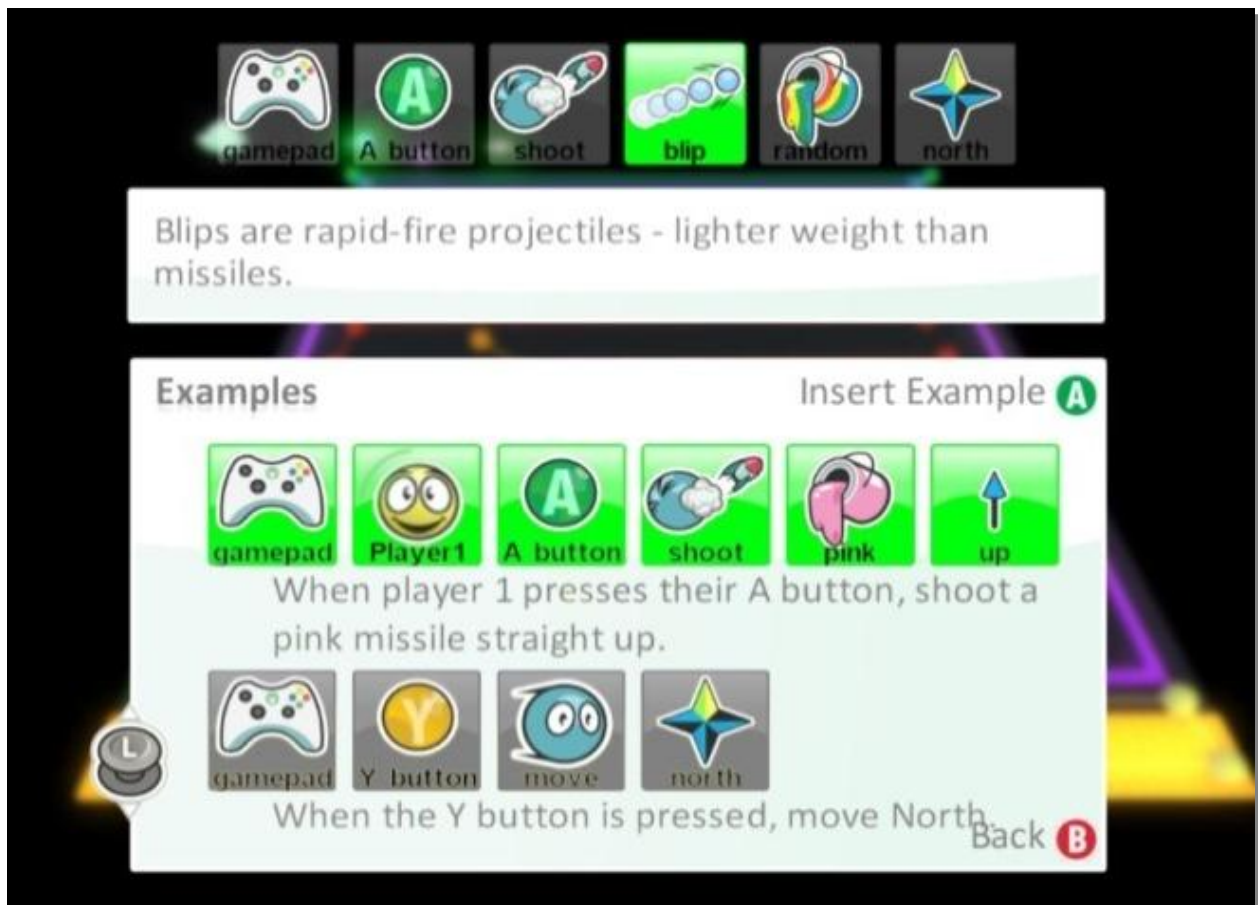


- ✓ Todas las frases de código de **Kodu** inician con una condición **“When”**, seguida por una **presionar F1** condición **“Do”** para que sea ejecutada. La escogencia de **“tiles”** (mosaicos) en cualquier punto está determinada por lo que pasó antes. Las condiciones se evalúan en forma simultánea. Si no hay mosaicos en el área de **“When”**, entonces la acción será hecha en todo momento.
- ✓ El término **“switch to page X”** (cambiar a la página x) se usa para que el código sea corrido sólo después de que haya sido logrado un evento o condición específica – se usa para crear estados múltiples para un personaje u objeto.
- ✓ Los mosaicos (**“Tiles”**) tienen ayuda que demuestra cómo pueden ser usados. (Mostradas arriba –para ver la ayuda.)
- ✓ Cada pantalla de ayuda también proporciona ejemplos de cómo usar ese MOSAICO particular. El código de ejemplo puede ser insertado directamente haciendo clic sobre la imagen del **botón A**. Usted puede desplazarse a través de los ejemplos haciendo clic sobre la **“L”** que aparece en un círculo sobre la izquierda:



Probando el Código

Cuando usted haya terminado de **codificar**, o quiera probar el código que acaba de escribir, presione la tecla **“escape”** para volver al menú de herramientas; luego la tecla **“escape”** de nuevo para correr el juego.



Probando el Código

- Cuando haya terminado de **codificar**, o quiera probar el **código** que acaba de escribir, presione la tecla "**escape**" para volver al menú de herramientas; luego la tecla "**escape**" de nuevo para correr el juego.